

Film Animasi Persepolis Sebagai Media Penyampaian Gagasan Pesan Satrapi Marjane

Arif Rivai

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

Abstrak. *Persepolis* merupakan film animasi yang bercerita kisah nyata perjalanan hidup seniman Satrapi Marjane dari Iran. Merupakan adaptasi dari 2 seri novel grafis *Persepolis*. Seri pertama berjudul "The Story of a Childhood" bercerita masa kecil Marjane berumur 6-14 tahun dan seri kedua berjudul "The Story of A Return" komik seri lanjutannya sendiri berisi tentang pergulatan Marjane dalam pelariannya ke Eropa karena ada beberapa konflik ideologi dalam keluarganya dengan kultur Negara Iran, semasa revolusi Iran yang dipimpin oleh Ahmad Khomeni.

Penelitian ini termasuk studi deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisa semiotika, yaitu suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Data dalam penelitian ini didapat melalui pemilihan scene-scene pada film "Persepolis" yang didalamnya terdapat unsur-unsur yang berkaitan dengan penelitian ini, yakni "pesan gagasan". Kemudian dilakukan kajian dengan menggunakan tanda-tanda yang terdapat dalam filmnya, berdasarkan teori semiotika Roland Barthes. Analisis dilakukan melalui dua tahap, yaitu signifikasi tingkat pertama, yaitu makna denotasi yang terkandung dalam scene-scene tersebut dan dilanjutkan dengan signifikasi tingkat kedua yang menguraikan makna konotasinya.

*Hasil yang diperoleh adalah dalam film *Persepolis* dimunculkan pesan pertentangan ideologi. Konstruksi sikap pertentangan ideologi ini terlihat dalam cuplikan adegan dalam tiap scene film itu sendiri ataupun tulisan-tulisan dari pemikiran yang ditampilkan oleh pembuat film yaitu Marjane Satrapi. Kesimpulan dari penelitian ini tampak dengan sangat jelas film ini mempresentasikan sikap pertentangan ideologi. Sikap "rebellion" yang terkandung dalam film sifatnya lebih sebagai alat untuk mengemukakan pendapat ataupun pemikiran, idealisme seseorang Marjane Satrapi terhadap hukum Islam khususnya, dengan memunculkan perilaku ataupun pandangan dan hukum yang dibawa oleh agama Islam terhadap kelompok lain, untuk menarik simpati dan mempengaruhi setiap individu yang melihat film ciptaannya ini agar pandangan terhadap Islam mendapatkan sebuah citra negatif di mata para penonton atau khalayak umum.*

Kata kunci : *Film, Persepolis, Ideologi, Gagasan, Tanda Visual*

1. PENDAHULUAN

Secara harafiah film adalah sebuah bentuk hiburan yang memainkan sebuah cerita dengan suara dan rangkaian/susunan gambar yang memberikan gerakan ilusi yang berkelanjutan. Jikalau ditinjau lebih dalam lagi, film adalah sebuah text, setiap makna yang dibawa dalam film sebenarnya berasal dari rangkaian tanda-tanda yang disusun sehingga membentuk sebuah makna. Film tidak terlepas dari kerangka pengalaman dan bingkai berpikir dari para pembuat film itu untuk mengajukan bingkai pemikiran yang tersurat maupun tersirat. Media massa seperti film saat ini telah menjadi alat yang cukup ampuh untuk menanamkan sebuah gagasan. Dengan film pemirsa diajak berbicara tentang dunia. Masyarakat Barat cukup pintar memanfaatkan media film sebagai sarana menyebarkan ideologi, lihat bagaimana film-film barat membingkai sebuah wacana tentang dunia Islam melalui gambaran-gambaran tertentu dalam film. Masyarakat Islam banyak dimaknai sebagai bangsa yang selalu berkonfrontasi dengan budaya barat, irasional, terorisme, isu poros kejahatan, dan gambaran minor lainnya dalam film-film Barat. Setidaknya sejak akhir abad ke-18 hingga sekarang ini, reaksi negara Barat modern terhadap Islam telah didominasi oleh tipe pemikiran sederhana yang radikal, yang mungkin dapat disebut dengan orientalis. (Nurwicaksono, Sigit. 2009, 1)

Film merupakan sebuah produk budaya yang patut dikaji atas kontribusinya terhadap pembentukan identitas terhadap anggapan atau persepsi yang diciptakannya. Mendengar kata Iran, akan dibawa kepada makna tentang sebuah negara yang memberontak terhadap kepentingan barat khususnya Amerika. Iran sebagai representasi dunia Timur Tengah atau Islam, selama ini sering dicitrakan dari media massa yang dikuasai oleh Barat yang hanya memperlihatkan kebudayaan yang minor seperti, kemiskinan, tarian gurun, suka perang antar suku, terorisme, ketimpangan gender. Proses reproduksi makna dari sebuah realitas budaya yang ada dalam dunia Arab dalam film telah mengalami masa distorsi dimana produsen berasal dari latar belakang kebudayaan yang berbeda. Melalui media massa seperti film, isu tersebut semakin terlihat dan akan memunculkan makna-makna yang memposisikan Islam selalu berlawanan dengan dunia Barat.

(rumahfilm.org., 2008). Adalah Persepolis, salah satu film yang muncul sebagai film animasi yang mengundang banyak apresiasi yang beragam karena muatan yang kontroversial tentang Revolusi Islam di Iran.

Film itu dimulai dengan cerita seorang anak perempuan kecil yang tumbuh besar di keluarga demokratis, modern, dan terbuka. Seorang anak perempuan bernama Marjane merupakan tokoh utama, yang memiliki kemampuan daya analisa yang kritis, imajinatif, dan lincah. Karena orang tua dan neneknya terbiasa akrab dengan dunia politik dan beraliran sosialis. Pada awal tahun 1979, Iran yang dipimpin oleh Ayatullah Khomaeni mengalami revolusi Islam menggulingkan pemerintahan diktator Syah Reza Pahlevi yang dianggap korup dan cenderung sekuler.

Revolusi Islam di Iran pada tahun 1979 adalah salah satu peristiwa besar yang terjadi dalam sejarah Iran bahkan dunia karena pemerintahan monarki absolut dapat digulingkan dan berevolusi kedalam pemerintahan ulama Islam. Seperti tipikal revolusi-revolusi yang lain, pergerakan revolusi diawali oleh dominasi kelas penguasa yang berlebihan. Shah Muhamad Reza Pahlevi yang pada waktu itu memimpin Iran dengan sistem monarki absolutnya dianggap terlalu berkuasa dan kejam terhadap rakyat. Ratusan orang kehilangan nyawanya dengan mudah oleh kediktatoran rezim Pahlevi. Ketika revolusi mencapai puncaknya, optimisme yang tinggi muncul dalam masyarakat Iran (Nurwicaksono, Sigit, 2009, 5).

Serentak keakraban keluarga anak kecil Marjane mengalami shock dan tergoncang oleh peristiwa perubahan kondisi politik pada pemerintahan Iran. Revolusi ini membuat Negara Iran berubah, dari sistem pemerintahan monarki ke sistem Republik Islam, menjadikan kultur budaya Iran seketika berubah 360 derajat. Segalanya berubah menjadi berlawanan. Marjane kecil mau tidak mau harus tumbuh besar dengan perubahan yang ada, sehingga revolusi tersebut secara psikologis mempengaruhi pertumbuhan Marjane.

Film animasi *Persepolis* ini berupa jenis film autobiografi, pada bagian awal menceritakan masa kecil Marjane yang lugu, polos, periang, lincah, centil dan cerdas. Pada masa revolusi Marjane kecil menanggapinya layaknya sebagai anak kecil yang polos. Namun dengan penuh tanda tanya besar pada perubahan-perubahan yang terjadi pada kondisi kultur keluarganya dan juga di sekolahnya. Pada kisah masa kecilnya, Marjane banyak diajarkan banyak hal arti sebuah kebenaran, karena Marjane sendiri sangat suka dengan buku-buku dan sering berimajinasi yang nyeleneh, misalnya berkhayal berbincang dengan Tuhan yang digambarkan muka Karl Marx. Marjane tumbuh menjadi pemberontak dalam rezim revolusi Islam Iran yang sangat ketat dan represif. Pertanyaan-pertanyaan kritis yang ia lontarkan seringkali dijawab dengan intimidasi dan senjata. Kemudian digambarkan pula perbandingan pemerintahan revolusi Islam lebih buruk dari pemerintahan diktator sebelumnya.

Marjane memiliki banyak pertanyaan dalam otaknya yang perlu diungkapkan dan mencari jawaban semua pertanyaan itu. Masih banyak adegan visual yang dikemas dengan lucu dan kocak untuk menggambarkan situasi politik pada saat itu dengan peng gayaan karakter khas anak-anak. Menjelang remaja digambarkan dalam film *Persepolis* bahwa ada ketidaksepahaman ideologi Marjane atas kebijakan kelas dominan baik sebelum revolusi maupun pasca revolusi sehingga dia merasa kurang nyaman untuk tinggal di negara kelahirannya sendiri dan memilih untuk mengungsi ke negara lain yaitu ke Austria dan menetap di Perancis.

2. METODE DAN PEMBAHASAN

2.1 Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan interpretasi dari hasil data yang dipaparkan, dan menjelaskan makna dari suatu realita yang ada dalam adegan film. Metode yang digunakan untuk membedah makna yaitu dengan menggunakan metode semiotika sebagai alat untuk menganalisis data. Metode teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi dan studi pustaka, yang bertujuan untuk menggambarkan dan memaparkan. Data utama dalam penelitian ini adalah film *Persepolis*. Film yang akan diteliti didokumentasikan

dengan cara direduksi atau dipilih frame dan penekanan pada gagasan konten yang ingin disampaikan oleh film animasi ini yang berkaitan antara konflik ideologi Satrapi Marjane dengan revolusi Iran . Film sebagai media yang paling kompleks semua tanda berada didalamnya, baik secara material maupun mental yang ada di film bisa dibaca dan dikaji. Dari material karena film ini animasi permainan sudut pandang mengambil gambar/visual adegan sendiri bisa memunculkan makna atau suasana yang ingin diciptakan. Dan secara mental bisa diciptakan dengan bantuan sound/ suara. Untuk menganalisa lebih dalam keseluruhan objek visual bisa menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk mengungkapkan makna-makna baik yang tersembunyi dan yang bersifat ikonik dalam film Persepolis.

2.2 Objek Yang Dikaji

Kontroversial makna yang terdapat dalam film Persepolis menarik untuk dikaji dan ditelaah dalam pengkajian lebih dalam mengungkapkan gagasan pesan yang ingin disampaikan Marjane, persoalan pertarungan ideologi antara Marjane dan kondisi politik pemerintahan Iran yang sedang mengalami revolusi Islam yang diusung Khomaeni. Banyaknya rentetan peristiwa gejolak batin yang dialami Marjane dan keluarganya mulai Marjane kecil hingga remaja diungkapkan dengan bahasa visual yang ringan namun mengena. Sebuah konflik pemikiran yang diungkapkan dan dikemas secara menarik. Bagaimana pesan-pesan ketidaksepahaman, konflik pemikirannya, pemberontakannya, gagasan-gagasan pertentangan Marjane dengan kondisi revolusi Islam Iran.

2.3 Media Film

1.Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Menurut Joseph V. Maschelli dalam Maarif (2005, 27), film secara struktur terbentuk dari sekian banyak *shot*, *scene* dan *sequence*. Tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton dan bagi *setting* serta *action* pada satu saat tertentu dalam perjalanan cerita, itulah sebabnya seringkali film disebut gabungan dari gambar-gambar yang dirangkai

menjadi satu kesatuan utuh yang bercerita kepada penontonnya. Rangkaian gambar-gambar ini biasa dikenal sebagai montase visual (*Visual Montage*). Penuturan film adalah sebuah rangkaian kesinambungan cerita (*Image*) yang berubah, yang menggambarkan kejadian-kejadian dari berbagai sudut pandang. Rangkaian yang merupakan penyadapan sebebas-bebasnya dari media dan seni yang sudah ada, seni lukis, fotografi, musik, novel, drama panggung bahkan arsitektur.

2. Film Sebagai Teks (dalam semiotika)

Seiring perkembangannya pengaruh film semakin kuat bagi kehidupan individu maupun sosial. Hal ini kemudian membuat film dikaji secara mendalam. Setiap gambar yang tersorot di layar dicari maknanya dan apa maksud tujuannya ditampilkan. Karenanya diperlukan pisau bedah khusus untuk mengkaji film.

Studi tentang media massa, termasuk film, bisa dilakukan dengan banyak cara. Para ahli komunikasi sudah melakukannya sepanjang abad lalu, mulai dengan memakai pendekatan fungsionalis, pendekatan Marxist, hingga teori hegemoni media. Semua pendekatan itu sekedar alat, peneliti bebas memilih pendekatan atau teori sesuai dengan tujuan penelitiannya. *Cultural studies* (kajian budaya) sebagai disiplin ilmu kerap mengkaji film dengan pendekatan misalnya representasi, ideologi, hingga budaya pop.

3. Film Dimaknai Secara Konotasi dan Denotasi

Pada tataran permukaan, yang nampak pada film hanyalah penggalan-penggalan gambar yang diambil dari objek yang direkam untuk kemudian dipertontonkan kepada orang lain. Namun, tak sekedar itu, kini dikembangkan adanya rekayasa film untuk merekam kenyataan menjadi suatu kesatuan yang menggambarkan realitasnya tersendiri. Banyaknya gambar yang terekam dengan cepat dirasakan menemukan maknanya sendiri sehingga tidak heran kemudian film bisa dipilah-pilah sesuai dengan runtutan gambar yang nampak di mata penonton. Secara denotasi, film dipahami sebagaimana adanya, dan penikmat film tidak perlu berusaha banyak untuk lebih mengenali dan memahami secara mendalam. Inilah yang menjadi kekuatan sebuah film sebab lebih bisa memberikan sesuatu yang

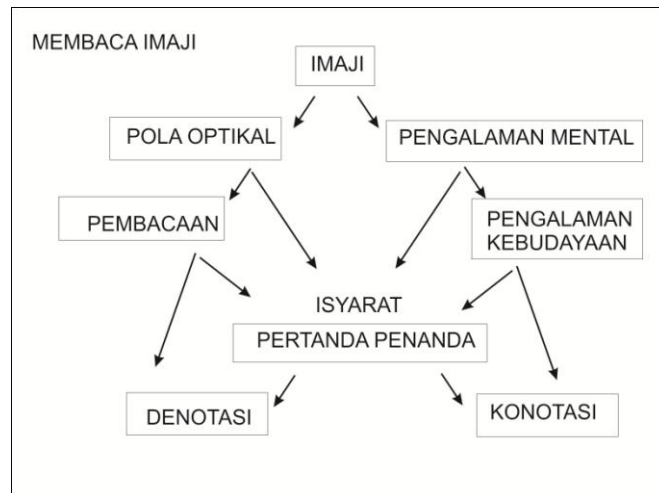
mirip dengan kenyataan serta mengkomunikasikan sesuatu dengan teliti yang jarang dilakukan oleh bahasa tulisan maupun lisan. Sistem bahasa mungkin lebih berkemampuan untuk mengemukakan dunia ide secara imajinatif, tapi sistem bahasa tidak begitu jitu untuk menyampaikan informasi terperinci tentang realita-realita fisik/visual.

Secara konotasi, film membutuhkan interpretasi lebih dalam untuk mendapatkan gambaran akan makna. Lebih lanjut, film menghadirkan kode-kode yang makna tandanya bersifat implisit, yaitu sistem kode yang tandanya bermuatan makna-makna tersembunyi. Kekuatan makna bukan terletak pada apa yang dilihat tapi justru apa yang tidak dilihat, sehingga aspek konotasi dalam film menjadi aspek esensial. Kehadiran sebuah imaji dalam film tidak sekedar karena bacaan visual dalam pola optikal menurut alur tertentu, namun pengalaman mental yang merupakan *stock of knowledge* yang menyediakan kerangka referensi dan rujukan bagi individu dalam kesatuan tindakannya.

Berikut skema sistematis cara membaca film diantaranya :



Sumber : Peta tanda Roland Barthes (Sobur, 2006, 69)



Sumber: James Monaco, How To Read a Film (terjemahan).

2.4 Visualisasi Film Persepolis

Dalam film Persepolis Marjane menggambarkan/memvisualisasikan film animasinya dengan penggambaran yang sederhana, artinya tidak menggambarkan seluruh karakter tokohnya dengan anatomi yang proporsional. Karakter tokohnya lebih digambarkan lebih luwes, ringan, tidak kaku dengan garis-garis *outline* yang sangat halus.

Dari sisi pewarnaan, seluruh adegan film Persepolis hampir seluruhnya menghadirkan suasana hitam dan putih seperti siluet. Seseekali memunculkan pada adegan tertentu menampilkan adegan yang berwarna, ketika adegan tersebut menceritakan waktu “*present*”.

Pewarnaan yang diciptakan dengan penggunaan hitam-putih pun salah satunya adalah menceritakan masa lalu, warna hitam putih sangat representatif dengan masa lampau.

Alur yang diciptakan dalam film Persepolis pun bersifat *flash-back*, alur ini dipilih Marjane karena menceritakan otobiografi dirinya pada masa lampau dari kecil hingga dewasa. Berikut contoh visualisasi karakter:



Sumber Gambar : inspirasinema.wordpress.com

2.5 Analisa

Pada tema yang diangkat adalah film animasi autobiografi yang bersifat sangat sensitif karena salah satunya banyak berkaitan dengan persoalan agama yaitu Agama Islam. Film animasi ini diluncurkan pada tahun 2007 di Amerika Serikat yang ditulis dan didireksi oleh Satrapi Marjane berkolaborasi dengan Vincent Paronnaud. Dengan peluncuran film ini timbul pencekalan dari badan perfilman Iran, karena banyak melukai masyarakat muslim dengan cerita penggambaran yang disampaikan Marjane tentang pemerintahan Islam yang dianggap tidak relevan dan penggambaran Tuhan yang digambarkan dengan sosok Karl Marx, dan juga menjadi persoalan sebagian besar masyarakat Iran pada saat itu, walaupun hanya persoalan pribadi seorang Marjane. Karena wacana yang ia alami merupakan bagian yang masyarakat Iran alami, semenjak revolusi Islam Iran yang diusung oleh Khomaeni. Kemudian wacana itu menjadi wacana publik dan universal. Marjane Satrapi mencoba mengkonstruksi ulang pengalaman-pengalaman masa lampau untuk mendapatkan sebuah makna pesan yang utuh atas gagasan dan pesan yang ingin disampaikan. Tidak puas dengan novel grafisnya maka ia memfilmkannya, seperti yang disampaikan di atas yaitu media film merupakan media yang paling efektif untuk menyampaikan pesan secara utuh dan tepat untuk issue permasalahan Marjane.






Dunia film sebetulnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar. Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua disiplin, yaitu film dan gambar. Film biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan, atau mengemukakan sesuatu. Film dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya, dan karena sifat hiburannya, film telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang paling efektif.






Satrapi mengemas film animasi *Persepolis* dengan pendekatan humor sebagai penyampaian makna. Disini bisa ditarik bahwa Marjane sendiri sadar betul konten pesan dalam film tersebut sangat berat tentang persoalan pertarungan ideologi dan sensitif, maka ia kemudian memvisualkan dengan bentuk animasi dengan

penggayaan bahasa humor. Setting tersebut sengaja dibuat untuk menetralsir agar terlihat ringan. Karena film merupakan rekaan atas realitas sehingga ada kemiripan dengan keadaan sebenarnya. Dari bentuk visual animasi sendiri secara otomatis menyebabkan nilai kebenarannya terlihat lebih ringan dan bersifat ikonik.

Berikut salah satu penggalan scene film Persepolis untuk menganalisa pesan dan gagasan yang disampaikan Marjane dalam film tersebut.

Tabel. 1. Salah satu scene film Persepolis

No	Frame	Dialog	Visual
1		What's that outfit?	Marjane kecil dipergoki oleh 2 perempuan berkerudung hitam.
2		And those punk shoes?	2 perempuan kerudung hitam menanyakan sesuatu pada Marjane.
3		What punk shoes? Those!	Marjane berekspresi seolah-olah tidak mengerti apa yang ditanyakan oleh 2 perempuan kerudung.
4		What punk shoes? Those!	Salah satu perempuan kerudung hitam menunjuk pada sepatu Marjane yang berlogo Nike.
5		They're sneakers.	Marjane mengelak apa yang dituduhkan oleh 2 perempuan kerudung hitam.

6		That style is punk.	2 perempuan kerudung hitam menegaskan bahwa Marjane adalah anak punk.
7		I'm on my school's basketball team.	Marjane mengelak bahwa ia adalah anak basket.
8		Is that basketball jacket?	2 perempuan kerudung hitam memutar badan Marjane dan memperlihatkan tulisan <i>"punk is not dead"</i>
9		What's that? Michael Jackson.	Salah satu perempuan kerudung hitam menunjuk emblem bergambar Michael Jackson pada pakaian Marjane.
10		That symbol of western decadence!	2 perempuan kerudung hitam itu tersulut emosi dan salah satunya mendorong Marjane.

Signifier	Signified
Dua orang perempuan berkerudung hitam sedang mengintrograsi Marjane mengenai pakaian yang dikenakan Marjane kecil mulai dari sepatu yang bermerk Nike, pakaian dan simbol/emblem gambar M. Jackson.	Sikap dua orang perempuan tersebut pada Marjane secara tidak langsung mengajarkan bahwa simbol-simbol yang berkaitan dengan barat adalah dilarang. Sehingga muncul pemikiran buruk terhadap Islam yaitu Islam anti

Dan merupakan representasi simbol dari budaya barat.	barat.
--	--------

Cuplikan scene film di atas menggambarkan dua orang berkerudung hitam memergoki seorang gadis kecil yaitu Satrapi Marjane yang sedang mengenakan pakaian yang bertuliskan “*punk is not ded*”, sepatu bermerk “*nike*”, dan pakaian yang beremblem gambar “*M. Jackson*”. Dua perempuan berkerudung hitam tersebut mengintrograsi dan melarang apa yang dikenakan Marjane kecil. Karena menurut dua perempuan berkerudung tersebut apa yang dikenakan Marjane kecil adalah simbol budaya barat.

Pada level denotasi dapat dilihat bahwa dua perempuan itu melarang menggunakan sandang yang bernuansa budaya barat.

Pada level konotasi scene diatas menunjukkan tanda/sign visual yang ditampilkan yang menisyratkan dari simbol -simbol yang mengarah ke barat dengan meminjam produk-produk barat seperti: logo nike, lambang M. Jackson, dan adanya tulisan dibelakang pakaian Marjane kecil “*Punk is not ded*”.

Logo nike merupakan sebuah logo produk olah raga yang berasal dari Amerika dan Amerika adalah simbol dari barat, Marjane mengungkapkan gambar logo nike tersebut untuk memunculkan sebuah konflik budaya yang tengah terjadi di Iran.

Sedangkan kata-kata “*Punk is not ded (dead)*” merupakan sebuah kata simbolis dari kata punk itu sendiri, dimana punk sendiri adalah budaya yang berkembang di New York, Amerika. Budaya ini kental dengan unsur politik berhaluan kiri, anarki dan pemberontakan “*Anti Establishment*”. Kemudian berkembang menjadi budaya yang didefinisikan melalui fesyen, musik, seni, media dan kelakuannya tersendiri, yang selalunya mengejutkan, gelap dan berunsur pemberontakan. Maka jelas sekali Marjane menggunakan pesan dengan kata kata “*punk is not ded*” merupakan pesan pemberontakan dari Marjane kecil kepada budaya Iran.

Emblem bergambar M. Jackson yang ada pada baju Marjane ialah seorang penyanyi, penari, penghibur dan artis rekaman Amerika Serikat. Digelar sebagai ‘Raja Pop’, dia dikenali sebagai penghibur yang paling berjaya dan salah satu orang yang paling berpengaruh pada semua masa. Sumbangannya kepada musik, tarian, dan gaya serta kehidupannya yang diketahui umum menjadikannya seorang

terkenal dalam budaya pop di seluruh dunia selama lebih banyak daripada 40 tahun.

Kalau ditarik benang merahnya, sudah sangat jelas Marjane ingin menyampaikan pesan pemberontakan, pesan konfrontasi ideologi dengan mengadukan dua budaya, antara budaya barat dengan memakai symbol-simbol “produk” Amerika dan budaya timur yaitu Iran.

Dari penggambaran visual serta dialog pada scene tersebut akibatnya bisa menimbulkan persepsi generalisir yang sangat fatal bahwa agama Islam adalah agama yang menentang konsep dan budaya barat bahkan sudah bisa pada level membenci budaya barat. Tentu dianggap negatif: bermental buruk, fundamental, kasar bahkan tidak jarang berujung pada konflik.

2.5.1 Pesan Film Persepolis Kepada Penonton

Pesan yang dapat diambil dari film Persepolis antara lain dapat ditarik sebagai berikut, pesan pertama Marjane jelas ingin mempertentangkan ideologi Islam dengan apa yang menjadi ideologinya yaitu budaya barat.

Konsep budaya Barat umumnya terkait dengan definisi klasik dari Dunia Barat. Dalam definisi ini, kebudayaan Barat adalah himpunan sastra, sains, politik, serta prinsip-prinsip artistik dan filosofi yang membedakannya dari peradaban lain. Beberapa kecenderungan yang dianggap mendefinisikan masyarakat Barat moderen, antara lain dengan adanya pluralisme politik, berbagai subkultur atau budaya tandingan penting (seperti gerakan-gerakan zaman baru), serta peningkatan sinkretisme budaya sebagai akibat dari globalisasi dan migrasi manusia. Sementara yang berlaku di Iran adalah budaya yang diatur oleh pemerintahan Iran yang notabene dikemas oleh aturan Islam konvensional. Contoh sederhananya adalah bagaimana cara beretika dan berpakaian, perbedaan itu sudah sangat jelas. Dalam budaya barat tidak aturan untuk mengatur itu, bisa dikatakan “bebas”, sementara budaya Timur di Iran yang menganut Islam Konvensional berpakaian itu harus menutup aurat khusus untuk perempuan harus memakai hijab.

Pesan kedua adalah mengenai propaganda mendiskreditkan konsep Islam dalam bernegara dan berdaulat. Islam selalu dikaitkan dengan agama radikal, dan tidak

menghargai hak asasi manusia. Gambaran propaganda yang ingin coba komunikator sampaikan antara lain dalam bentuk represif yang berlebihan oleh dua perempuan berkerudung kepada Marjane yang masih kecil terhadap simbol simbol “produk” Barat yang dipakai Marjane. Kemudian untuk mempertegas bahwa Islam itu sangat represif dan terkesan arogansi, yaitu sikap dua perempuan berkerudung yang sangat introgatif dan pada akhir scene salah satu perempuan berkerudung itu mendorong Marjane kecil sehingga kepalanya terguncang.

3. KESIMPULAN

Bertolak pada pembahasan di atas maka diperoleh suatu kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan perumusan masalah maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa film *Persepolis* mempresentasikan sebuah pertentangan ideologi antara Budaya Barat sangat bebas dan Timur di Iran yang sangat represif mengekang kebebasan individu, budaya Timur disini bisa diartikan adalah Islam. Penyampaian pesan dan gagasan itu disampaikan secara menarik antara Marjane yang masih kecil dengan meminjam “produk-produk barat” sebagai simbol pertentangan. Marjane menggiring opini penonton pandangan terhadap Islam secara universal.

Film dapat digunakan sebagai sarana alat untuk mengemukakan pendapat ataupun pemikiran, idealisme seseorang. Kedua, sebagai pembelajaran kemanusiaan setiap individu di dunia bahwa perbedaan tidak selalu dijadikan suatu permasalahan apalagi sebagai alasan untuk menghancurkan satu dengan yang lain. Sehingga penelitian ini mencoba memahami film ini dari segi positifnya bahwa perilaku diskriminasi yang muncul hanya akan menimbulkan ketegangan antar setiap individu ataupun kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

Barthes, Roland. 2007. *Petualangan Semiologi*. Terjemahan oleh Stephanus Aswar Herwinarko. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Maarif, Syamsul, 2005. *Skripsi :Representasi Patriotisme Perempuan Dalam Film Cut Nyak Dien (Studi Analisis Semiotika Film)*. Universitas Hasanuddin: Jurusan ilmu Komunikasi.
- Monaco, James, 1977. *How To Read a Film*. London: Oxford University Press.
- Muthmainnah, Andi. 2012. *Skripsi : Konstruksi Relaitas Kaum Perempuan Dalam Film 7 Hati 7 Cinta 7 Wanita (Analisis Semiotika Film)*. Universitas Hasanudin, Makasar.
- Nurwicaksono, Sigit. 2009. *Skripsi: Konstruksi Revolusi Islam Iran Dalam Film Persepolis*. Universitas Muhammadiyah, Yogyakarta.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipерsemiotika, Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Widianingrum, Shinta Anggraini Budi. 2012. *Skripsi : Rasisme Dalam Film Fitna (Analisis Semiotika Rasisme di Dalam Film Fitna)* . Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta.
- <http://www.youtube.com>
- <http://new.rumahfilm.org/wawancara/“saya-manusia-internasional”-wawancara-asmayani-kusrini-dengan-marjane-satrapi-vincent-paronnaud/>
- publikasi.umy.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/726/535 (Rabu, 06 Februari, 2013)
- <http://new.rumahfilm.org/resensi/layar-lebar/persepolis/> (Rabu, 06 Februari, 2013)
- <http://www.kamusbesar.com/>
- <http://www.republika.co.id/berita/internasional/global/11/10/17/lt7f0c-tampilkan-karakter-tuhan-film-persepolis-tuai-protos> (Rabu, 06 Februari, 2013)
- <http://id.scribd.com/doc/4033539/PERSEPOLIS-REVIEW> (Kamis, 20 Desember, 2012)
- <http://www.inspirasinema.wordpress.com> (Kamis, 04 April 2013)
- http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya_Barat